

**PENCIPTAAN KARYA LUKIS BERBASIS GAYA DEKORATIF NAIF
BERTEMAKAN TEMAN IMAJINATIF**



PENCIPTAAN KARYA SENI



oleh:

Muthia Kusuma Radjasa

NIM. 1512593021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

**PENCIPTAAN KARYA LUKIS BERBASIS GAYA DEKORATIF NAIF
BERTEMAKAN TEMAN IMAJINATIF**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni
2021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:


PENCIPTAAN KARYA LUKIS BERBASIS GAYA DEKORATIF NAIF

BERTEMAKAN TEMAN IMAJINATIF diajukan oleh Muthia Kusuma Radjasa, NIM 1512593021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

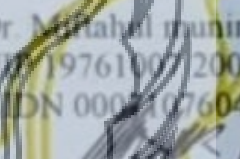
Pembimbing I


Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn
NIP 19761007 200604 1 001 /
NIDN 0007107604

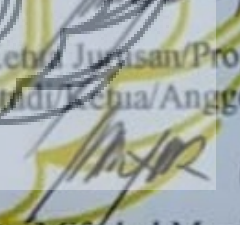
Pembimbing II


Tri Septiana Kurniati, M. Hum
NIP 19800903 201012 2 001 /
NIDN 0003098001

Capate/Anggota


Dr. Miftahul Munir, M. Hum
NIP 19761007 200604 1 001 /
NIDN 0007107604

Ketua Jurusan/Program
Studi/Ketua/Anggota


Dr. Miftahul Munir, M. Hum
NIP 19761007 200604 1 001 /
NIDN 0007107604

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Imbiat Ralharjo, M. Hum
NIP 19761007 2009121 001 /
NIDN 0004017605

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muthia Kusuma Radjasa
NIM : 1512593021
Program Studi : Seni Rupa Murni
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul:

“Penciptaan Karya Lukis Berbasis Gaya Dekoratif Naif Bertemakan Teman Imajinatif” adalah asli dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun. Tugas Akhir ini sepenuhnya merupakan karya intelektual saya dan seluruh sumber yang menjadi rujukan dalam tugas akhir ini telah saya sebutkan sesuai kaidah akademik yang berlaku umum.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dengan penuh tanggung jawab tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 10 Juni 2021

Yang menyatakan,

Muthia Kusuma Radjasa

PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir Ini

Saya Persembahkan Kepada:

Ayah dan Ibu yang tercinta

Ocky Karna Radjasa dan Endang Sudaryati

Serta Kakakku tersayang Septhy Kusuma Radjasa



KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME atas rahmat-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir 2021 di FSR ISI Yogyakarta ini dapat diselesaikan.

Laporan Tugas Akhir ini secara umum menjelaskan latar belakang, tujuan, manfaat, teori dan metode dalam melaksanakan Tugas Akhir yang berjudul *“Penciptaan Karya Lukis Berbasis Dekoratif Naif Bertemakan Teman Imajinatif”*.

Atas segala pemikiran, masukan dan koreksi demi kesempurnaan Tugas Akhir 2021 ini, penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn selaku Dosen Pembimbing I, dan Ibu Tri Septiana Kurniati, M.Hum selaku Pembimbing II yang telah dengan sabar membimbing penulis.

Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada seluruh staff Dosen Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah mengajarkan berbagai pelajaran berharga selama masa perkuliahan.

Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada Seluruh staff Sekretariat Fakultas Seni Rupa yang telah memberikan dukungan dalam bidang administrasi dari awal hingga akhir selama menjadi mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dukungan ayah, ibu dan kakak telah menjadi modal penyemangat bagi penulis selama mengikuti perkuliahan di ISI Yogyakarta.

Semoga Tugas ini bermanfaat khususnya bagi diri penulis dan pihak-pihak terkait dengan hasil Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 10 Juni 2021

Muthia Kusuma Radjasa

NIM 1512593021

DAFTAR ISI

Halaman Judul 1	i
Halaman Judul 2	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	iv
Halaman Persembahan	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRAK	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
BAB II. KONSEP DAN METODE	5
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	12
BAB IV DESKRIPSI KARYA	21
BAB V KESIMPULAN	32
DAFTAR PUSTAKA	33
Lampiran	34

DAFTAR GAMBAR

Gb. 2.1. Warna yang digunakan dalam pembuatan karya.....	8
Gb. 2.2. Hijau Tosca	9
Gb. 2.3. Merah Muda	9
Gb. 2.4. Coklat Susu	10
Gb. 2.5. Putih Tulang	10
Gb. 2.6. Biru Muda.....	11
Gb. 3.1 Kanvas	13
Gb. 3.2. Cat akrilik	13
Gb. 3.3. Kuas dalam berbagai ukuran	14
Gb. 3.4 Pensil	14
Gb. 3.5. Palet	15
Gb. 3.6. Easel	16
Gb. 3.7. Kanvas pada easel.....	18
Gb. 3.8. Sketsa.....	18
Gb. 3.9. Proses pewarnaan	19
Gb. 4.1. Judul: <i>Siti</i>	21
Gb. 4.2. Judul: <i>Mahluk Berwujud Ular</i>	22
Gb. 4.3. Judul: <i>Marsalenda</i>	23
Gb. 4.4. Judul: <i>Kunti</i>	24
Gb. 4.5. Judul: <i>Miyako Gadis Jepang</i>	25
Gb. 4.6 Judul: <i>Nina</i>	26
Gb. 4.7. Judul: <i>Kuntilanak</i>	27
Gb. 4.8. Judul: <i>Si Kembar Lina Luna</i>	28
Gb. 4.9. Judul: <i>Ina</i>	29
Gb. 4.10. Judul: <i>Perempuan Jepang</i>	30

ABSTRAK

Lukisan merupakan sebuah ide yang ingin disampaikan dan pada setiap lukisan masing masing menceritakan satu tema, yang berarti satu lukisan akan berdiri sendiri untuk menceritakan satu ide, ketika ide sudah ada maka ada proses pembuatan visual awal sebelum akhirnya pada visual di kanvas untuk menjadi sebuah karya.

Kebutuhan untuk berhubungan, pertemanan, dan kebersamaan dari naluri makhluk hidup mendasari terbentuknya sebuah komunitas dan hidup bersosial. Karya lukis bertemakan teman imajinatif lebih merupakan pengalaman batin penulis semenjak kecil hingga saat ini yang berinteraksi dengan teman-teman imajinatif yang berasal dari imajinasi, mimpi dan dunia lain atau gaib.

Tugas Akhir ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana pengalaman hidup seseorang, dalam hal ini pengalaman penulis, khususnya tentang interaksi dengan teman imajinatif mempengaruhi karya lukis dan gaya lukis seseorang. Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis melakukan serangkaian tahapan yang meliputi observasi, improvisasi, dan visualisasi.

Secara konseptual penciptaan ini merepresentasikan teman imajinatif menjadi lukisan, dalam perwujudan bentuk tidaklah secara nyata melainkan bentuk yang sudah dideformasi yang terpengaruh gaya naïf dekoratif.

Kata kunci: penciptaan, lukis, dekoratif, naïf, teman imajinatif

ABSTRACT

Painting is an idea that wants to be conveyed and each painting represents one theme, which means one painting will stand alone to tell one idea. When the idea already exists then there will be an initial visual creation process before finally it is visualized on the canvas to become a work of art.

The need to connect, friendship, and togetherness of living instincts underlies the formation of a community and social life. Painting with the theme of imaginative friends is more of an inner experience of a writer from a childhood until now who interacts with imaginative friends derived from imagination, dreams and supernatural world.

This Final Assignment aims to explain how one's life experience, in this case the author's experience, specifically about interaction with imaginative friends affecting one's painting work and painting style. To achieve the goal, the author performs a series of stages that include observation, improvisation, and visualization.

Conceptually, this creation represents an imaginative friend into a painting, in the embodiment of a form not in real but a deformed one that is influenced by naïve decorative styles.

Keywords: creation, painting, decorative, naïve, imaginative friend

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar belakang

Seni adalah salah satu kebutuhan manusia yang tidak mengenali tempat, waktu, dan status. Dari pernyataan itu, dapat menyimpulkan bahwa suatu seni bersifat universal dan adalah setiap kebutuhan manusia, dan keberadaannya adalah sebenarnya simbol ekspresif dari sebuah budaya (Mayang Pitaloka, Sri Iswidayati and Triyanto, 2018: 355). Seni merupakan satu bagian kebutuhan manusia yang melengkapi elemen pokok dari segala kebutuhan hidup. Seni bersifat universal mempunyai pandangan yang sangat luas dari penerjemahan ide dan gagasan dari pemikiran yang divisualkan melalui bentuk karya dengan konsep dan pernyataan ungkapan seniman.

Lukisan merupakan sebuah ide yang ingin disampaikan dan pada setiap lukisan masing-masing menceritakan satu permasalahan, yang berarti satu lukisan akan berdiri sendiri untuk menceritakan satu permasalahan. Ketika ide sudah ada maka ada proses pembuatan visual awal sebelum akhirnya pada visual di kanvas untuk menjadi sebuah karya.

Aminuddin (2009) berpendapat bahwa seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa yang berdimensi dua. Melukis adalah kegiatan membubuhkan cat (kental maupun cair) di atas bidang yang datar. Pembubuhan cat tersebut diharapkan dapat mengekspresikan berbagai makna atau nilai subjektif.

Seni lukis menjadi bentuk ekspresi jiwa dan emosi dari pelukisnya dengan ide serta gaya yang dirujuk dalam dunia dua dimensi. Fungsi seni lukis juga bisa memiliki tujuan lain, seperti untuk fungsi religius, fungsi komersial, dan fungsi simbolis. Lukisan juga bisa hanya memiliki fungsi estetis untuk nilai keindahan, sehingga bisa tergolong sebagai seni rupa murni. Aliran seni lukis terus berkembang dari zaman ke zaman. Terdapat banyak aliran atau gaya seni lukis yang terkenal misalnya seperti kubisme, naturalisme, romantisme, surealisme, impresionisme, abstrakionisme, dan lain-lain. Tiap jenis aliran seni lukis memiliki ciri-ciri dan karakteristik yang berbeda-beda. Perkembangan zaman juga mendorong perubahan pada aliran-aliran seni lukis tersebut, baik dari gaya atau teknik seni lukisnya. Umumnya tiap pelukis menekuni satu atau beberapa aliran seni lukis.

Seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa berbentuk dua dimensi yang diwujudkan dalam bidang seperti kanvas, papan, kertas, dan lainnya. Sedangkan orang yang membuat karya seni lukis disebut sebagai pelukis. Seni lukis merupakan salah satu cabang dari seni rupa yang tercipta dari hasil imajinasi seniman yang diekspresikan melalui media garis, warna, tekstur, gelap terang, bidang dan bentuk. Seni lukis menjadi bentuk ekspresi manusia yang dituangkan dalam kanvas atau bidang 2 dimensi lainnya. Seni lukis adalah berasal kata latin “ars” yang artinya keahlian mengekspresikan ide-ide dalam pemikiran estetika, termasuk mewujudkan kemampuan serta imajinasi penciptaan benda, suasana yang mampu menimbulkan rasa indah.

Gaya tercipta tidak bisa direncanakan, semua akan muncul sendiri dari dalam jiwa kita. Karena dengan itu gaya lukisan akan mewakili jiwa kita, perasaan yang ingin kita ungkapkan. Meskipun seniman mampu menciptakan karya dengan beberapa gaya, tetap hanya satu gaya yang akan dia pilih untuk menentukan gayanya di dalam dunia seni lukis, sedangkan gaya lainnya hanya untuk menguatkan visualnya agar terlihat lebih matang.

Kaum seniman yang berkepribadian yang kuat adalah mereka yang dalam proses interaksi antara diri dan lingkungannya punya kekuatan memilih dan menentukan. Memang ia tidak bisa terlepas dari pengaruh, namun dalam pengaruhnya ia mempunyai ciri yang khas sehingga dapat mudah dibedakan antara seorang dengan orang yang lain (Sudarmaji, 1979).

Kebutuhan naluri makhluk hidup mendasari terbentuknya sebuah komunitas dan hidup bersosial. Untuk berhubungan, pertemanan, dan kebersamaan dari dalam kehidupan sebagai individu dan sekaligus makhluk sosial, terdapat asas-asas mendasar yang terus-menerus terbentuk, sehingga menjadi ciri suatu komunitas, ciri kehidupan bermasyarakat.

Teman, baik sebagai teman sebaya, teman bermain, maupun teman dari dunia lain sudah menjadi salah satu obyek dalam penciptaan karya lukis, termasuk dalam karya lukis bergaya dekoratif naif. Karya lukis bertemakan teman imajinatif lebih merupakan pengalaman batin penulis semasa kecil hingga saat ini yang berinteraksi dengan teman-teman imajinatif yang berasal dari hasil imajinasi, mimpi dan dunia lain atau gaib.

2. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana penciptaan karya lukis gaya dekoratif naif?
2. Bagaimanakah proses penciptaan karya lukis yang bertemakan teman imajinatif?

3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan karya seni lukis Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

Mencoba menjelaskan bagaimana pengalaman hidup seseorang, dalam hal ini pengalaman penulis, khususnya tentang interaksi dengan teman imajinatif mempengaruhi karya lukis dan gaya lukis seseorang.

Manfaat dari karya seni lukis Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, menciptakan lukisan gaya dekoratif naif sebagai pengembangan pengetahuan tentang pembelajaran kesenian dan meningkatkan gagasan ide-ide kreatif.
- b. Bagi pembaca, penulis memiliki harapan bahwa karya tulis ini dapat dijadikan bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan dalam dunia seni rupa khususnya seni lukis bergaya dekoratif naif.
- c. Selain itu, manfaat dari tulisan ini adalah sebagai media pelatihan untuk menghasilkan karya lukis yang berdasarkan pengalaman hidup seseorang, khususnya tentang interaksi dengan teman imajinatif.

4. Makna Judul

Untuk memperkuat judul serta menghindari kesalahan dalam penafsiran judul, maka penulis memaparkan pengertian dari judul penulisan “Penciptaan Karya Lukis Berbasis Dekoratif Naif Bertemakan Teman Imajinatif”, sebagai berikut:

- a. Penciptaan menurut Humar Sahman (1993: 119), merupakan proses penciptaan itu terdiri dari tiga tahapan: (1) berupa upaya menemukan gagasan, (2) menyempurnakan dan memantapkan gagasan awal, mengembangkan menjadi gambaran pravisual yang nantinya dimungkinkan untuk diberi bentuk atau wujud kongrit, dan (3) adalah visualisasi kedalam medium tertentu.

Penciptaan karya seni merupakan ungkapan dari gagasan yang muncul dari ide dan gagasan untuk melakukan perwujudan ke dalam karya. Visualisasi ide merupakan pokok dari hasil akhir dalam rangkaian proses berkesenian terutama bidang seni rupa.

- b. Karya dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* memiliki arti ciptaan. (Hasil Pencarian - KBBI Daring (kemdikbud.go.id) Diakses tanggal 6 Mei 2021 Pukul 13.16
- c. Lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna. (Soedarsono, 1990).
- d. Dekoratif didefinisikan sebagai seni lukis yang bersifat menghias dan mempunyai unsur-unsur flat artinya datar, mengabaikan gelap terang, volume tidak menjadi masalah dan tidak adanya perspektif, aliran dekoratif banyak kita temukan seperti halnya lukisan primitif, seni lukis Mesir dan sebagainya (Subandrio, 1983). Sedangkan gaya naif adalah seni yang bersifat kekanak-kanakan atau terlalu lurus. Seni aliran ini biasanya menggunakan spektrum warna yang ceria, rupa bentuk yang tidak realistik, dan cenderung menggunakan deformasi bentuk.
- e. Teman dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* berarti sahabat dan kawan (Hasil Pencarian - KBBI Daring (kemdikbud.go.id) Diakses tanggal 6 Mei Pukul 13.24
- f. Imajinatif berarti menggunakan imajinasi. Sedangkan imajinasi didefinisikan sebagai daya pikir untuk membayangkan atau mengangan-angan atau menciptakan gambar-gambar kejadian berdasarkan pikiran dan pengalaman seseorang. Imajinasi terpaut erat dengan proses kreatif, serta berfungsi untuk menggabungkan berbagai serpihan informasi yang diperoleh dari bagianbagian indera menjadi suatu gambaran utuh dan lengkap (Mikke Susanto, 2011: 190).

Dari pengertian masing-masing di atas maka dapat disimpulkan yang dimaksud “Penciptaan Karya Lukis Berbasis Dekoratif Naif Bertemakan Teman Imajinatif” adalah proses penciptaan seni tentang teman menggunakan imajinasi yang diwujudkan ke dalam bentuk lukisan beraliran dekoratif naif.